ATARI® 2600™

ENGLISH • ONE PLAYER ONLY
FRANÇAIS • UN SEUL JOUEUR
DEUTSCH • EIN SPIELER ALLEIN

ITALIANO • UN SOLO GIOCATORE
ESPAÑOL • SOLO UN JUGADOR

CENTIPEDE™




AtariBoxed
.com

CENTIPEDE

Note: Always turn the console **POWER** switch **OFF** when inserting or removing an ATARI Game Program™ cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI 2600™ Video Computer System™ game.

Remarque: Avant d'introduire ou de retirer une cassette de jeu d'ATARI, mettez toujours à l'arrêt (**OFF**) l'interrupteur marche-arrêt (**POWER**) de la console. Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre jeu Système d'Ordinateur de Vidéo^MC ATARI 2600^MC.

Hinweis: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer ATARI ProgrammCassette den Konsolenschalter (**POWER**) stets aus (**OFF**). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI 2600™ Video-Computer-System™ Spieles wird verlängert.

Nota: Prima di inserire o rimuovere una cartuccia di gioco ATARI portare sempre l'interruttore di alimentazione (**POWER**) della console nella posizione **OFF**. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la durrat utile del gioco Sistema Video-Computer™ ATARI 2600™.

Nota: Cuando inserte o extraiga un cartucho de juego ATARI gire siempre el interruptor principal (**POWER**) de la consola a la posición **OFF**. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su juego Sistema Video-Computador™ ATARI 2600™.

GAME PLAY

At the entrance to the enchanted mushroom patch, you crouch behind a mushroom, waiting for the Centipede to appear. The Centipede and its garden buddies have set out to chase you from the mushroom patch. Your job is to stand your ground and score as many points as possible by zapping these pests with sparks from your magic wand.

You begin the game with three wands. Every 10,000 points, you win a bonus wand, though you may never have more than six wands in reserve at any one time.

If a bug touches your wand, the wand is snatched away and the game pauses, while all the mushrooms are counted for bonus



LE JEU

Tapi derrière un champignon à l'orée du carré enchanté, vous attendez le mille-pattes de pied ferme. Le mille-pattes et ses acolytes ont décidé de vous chasser du carré aux champignons. Vous devez tenir bon et marquer le plus de points possibles en anéantissant ces insectes nuisibles à l'aide des étincelles de votre baguette magique.

Au début de la partie, vous disposez de trois baguettes magiques. Chaque fois que vous marquez 10.000 points, vous recevez en prime une baguette supplémentaire; toutefois, vous ne pouvez jamais avoir plus de six baguettes en réserve.

Si un insecte touche votre baguette, celle-ci disparaît et la partie s'interrompt, le temps de compter tous les points de prime procurés par les champignons (voir SCORE).

SPIEL

Sie hocken am Eingang zum verzauberten Pilzgarten hinter einem Pilz und warten, bis der Hundertfüßer erscheint. Der Hundertfüßer mit seinen Gartenkumpeln haben sich vorgenommen, Sie aus dem Pilzgarten zu verscheuchen. Ihre Aufgabe besteht darin, standzuhalten und soviel Punkte wie möglich zu gewinnen, indem Sie diese Ekel mit Funken von Ihrem Zauberstab vernichten.



Sie beginnen das Spiel mit drei Zauberstäben. Bei jeden 10.000 Punkten gewinnen Sie einen Bonus-Zauberstab, obwohl Sie niemals gleichzeitig mehr als sechs Zauberstäbe in Reserve haben werden.

Wenn ein Taugenichts

IL GIOCO

All'entrata del campo di funghi incantati, ti accovacci dietro ad un fungo ad aspettare che compaia il Millepiedi. Il Millepiedi ed i suoi compari dell'orto hanno deciso di cacciarti dal campo di funghi. Il tuo compito è di tener duro e segnare quanti più punti possibili annientando questi flagelli con la tua bacchetta magica.

Cominci il gioco con tre bacchette magiche. Ogni 10.000 punti guadagni una bacchetta in più, ma non puoi mai avere più di sei bacchette di riserva in un momento dato.

Se un insetto tocca la tua bacchetta, la bacchetta ti vola via di mano ed il gioco si interrompe mentre vengono contati i funghi per calcolare i punti d'abbuono (vedere PUNTEGGIO). Un nuovo Millepiedi compare in alto allo schermo e l'assalto ricomincia.

EL JUEGO

A la entrada del jardín encantado de hongos, usted se agacha detrás de un hongo y espera a que aparezca el Ciempiés. El Ciempiés y sus amigos insectos se aprestan a perseguirle a usted para expulsarle del jardín de hongos. Lo que usted tiene que hacer es mantenerse firme y obtener los mas puntos possibles, exterminando a estos bichos con las chispas de su varita mágica.

Usted comienza el juego con tres varitas mágicas. Cada 10.000 puntos, usted obtendrá una varita mágica extra, pero en ningún momento podrá tener más de seis varitas mágicas en reserva.

Si un bicho toca su varita mágica, usted perderá dicha varita y el juego se detendrá temporalmente mientras se cuentan los hongos para calcular los puntos extra (vea PUNTUACIÓN). Luego, aparece un



points (see SCORING). A new Centipede appears at the top of the screen and the attack begins again.

The Centipede: The Centipede consists of nine body segments. Each time you hit a segment, it becomes a mushroom, and the segment behind it becomes another head of the Centipede, leading a separate attack. When you shoot every segment of the Centipede, the screen colors change and a new and fiercer Centipede begins its attack.

The Centipede attacks in eight distinct waves. In each new wave, another body segment of the Centipede becomes a detached head, moving independently. By the eighth wave, the Centipede has become nine separate heads, scurrying toward you.

To reach the second wave, you must eliminate the Centipede only once. Then, until your score passes 40,000 points, you must destroy two Centipedes—one slow-moving, one fast-moving—in order to reach the next wave. Once your score passes 40,000 points, each wave contains only one, fast-moving Centipede.

Un nouveau mille-pattes apparaît en haut de l'écran et l'attaque reprend de plus belle.

Le Mille-Pattes: Le corps du mille-pattes se compose de neuf segments. Chaque fois que vous atteignez un segment, il se transforme en champignon, et le segment placé derrière se métamorphose en une autre tête de mille-pattes qui mène une attaque séparée. Lorsque vous avez touché tous les segments du mille-pattes, les couleurs changent et un nouveau mille-pattes encore plus féroce se lance à l'assaut.

Le mille-pattes mène huit vagues d'attaque distinctes. A l'occasion de chaque nouvel assaut, un autre segment du mille-pattes se transforme en une tête indépendante. Après la huitième vague d'attaque, le mille-pattes a pris la forme de neuf têtes distinctes qui foncent sur vous.

Pour arriver à la seconde vague, il vous suffit d'éliminer le mille-pattes une fois. Ensuite, tant que votre score ne dépasse pas 40.000 points, vous devez détruire deux mille-pattes, dont un rapide et un lent, pour atteindre la vague suivante. Quand vous avez plus

Ihren Zauberstab berührt, wird der Zauberstab weggerissen und das Spiel kommt zum Stillstand, während alle Pilze wegen Bonuspunkten gezählt werden (siehe PUNKTESAMMELN). Ein neuer Hundertfüßer erscheint oben am Bildschirm und der Angriff beginnt von neuem.

Der Hundertfüßer: Der Hundertfüßer besteht aus neun Körpersegmenten. Jedes Mal, wenn Sie ein Segment treffen, verwandelt es sich in einen Pilz, und aus dem Segment dahinter wird ein anderer Hundertfüßerkopf, der einen getrennten Angriff führt! Wenn Sie jedes einzelne Segment des Hundertfüßers getroffen haben, ändert sich die Farbe des Bildschirms und ein neuer Hundertfüßer, der noch grimmiger und grausamer ist, greift Sie an.

Der Hundertfüßer greift in acht verschiedenen Wellen an. In jeder neuen Welle verwandelt sich ein anderes Körpersegment des Hundertfüßers in einen getrennten Kopf, der sich unabhängig bewegt. In der achten Welle sind aus dem Hundertfüßer neun getrennte Köpfe geworden, die gegen Sie losgehen.

Il Millepiedi: Il Millepiedi ha un corpo composto di nove segmenti. Ogni volta che colpisci un segmento, questo si trasforma in fungo ed il segmento che gli si trova dietro diventa un'altra testa del Millepiedi, che a sua volta ti assale. Quando hai distrutto tutti i segmenti del Millepiedi, i colori dello schermo cambiano ed un nuovo Millepiedi, più feroce del primo, inizia il suo assalto.

Il Millepiedi conduce il suo assalto in otto ondate diverse. In ogni nuova ondata un altro segmento del corpo del Millepiedi diventa una testa staccata che si muove indipendentemente. Con l'ottava ondata, il Millepiedi si è trasformato in nove teste diverse che ti corrono tutte addosso.

Per arrivare alla seconda ondata devi eliminare il Millepiedi solo una volta. Poi, fino a quando il tuo punteggio raggiunge i 40.000 punti, devi distruggere due Millepiedi, che si muovono uno piano ed uno velocemente, per arrivare all'ondata seguente. Dopo che il tuo punteggio ha superato i 40.000 punti, ogni ondata contiene soltanto un Millepiedi veloce.

nuevo Ciempiés en la parte superior de la pantalla y el juego comienza de nuevo.

El Ciempiés: El cuerpo del Ciempiés consiste de nueve segmentos. Cada vez que usted acierta un segmento con su varita mágica, este segmento se convierte en un hongo, y el segmento que estaba detrás de éste se convierte en otra cabeza de Ciempiés que dirige otro ataque separado. Cuando usted haya exterminado todos los segmentos del cuerpo del Ciempiés, los colores de la pantalla cambian y aparece un nuevo Ciempiés todavía más feroz que comienza el ataque.

El Ciempiés ataca en ocho oleadas diferentes. En cada nueva oleada otro segmento del cuerpo del Ciempiés se convierte en una cabeza suelta que se mueve independientemente. En la octava oleada, el Ciempiés se ha convertido en nueve cabezas separadas que le están atacando a usted.

Para pasar a la segunda oleada, usted debe eliminar al Ciempiés una sola vez. Entonces, hasta que su puntuación sobrepase los 40.000 puntos, usted

1



A-Remaining Wands
B-Flea
C-Mushroom
D-Centipede Head
E-Magic Wand
F-Score

A-Baguettes magiques restantes
B-Puce
C-Champignon
D-Tête du mille-pattes
E-Baguette magique
F-Score

A-Übrige Zauberstäbe
B-Floh
C-Pilz
D-Kopf des Hundertfüßers
E-Zauberstab
F-Punktezahl

A-Bacchette magiche rimanenti
B-Pulce
C-Fungo
D-Testa del Millepiedi
E-Bacchetta magica
F-Punteggio

A-Varitas mágicas restantes
B-Pulga
C-Hongo
D-Cabeza de Ciempiés
E-Varita mágica
F-Puntaje

Mushrooms: The Centipede uses the mushrooms to guide its way through the mushroom patch. Each time it touches a mushroom, it drops down to the next row of mushrooms and reverses direction. You can clear away a mushroom with three sparks from your magic wand, but you earn more bonus points for mushrooms left standing.



Spider: During the attack, the spider jumps around near your wand, distracting you from shooting the Centipede, and eating up some of the mushrooms it touches. The spider is worth more points if you shoot it at close range (see SCORING).

de 40.000 points, chaque vague d'assaut ne contient qu'un mille-pattes rapide.

Champignons: Le mille-pattes se sert des champignons pour tracer sa piste à travers le carré enchanté. Chaque fois qu'il touche un champignon, il passe à la rangée inférieure de champignons et change de direction. Vous pouvez supprimer un champignon avec trois étincelles de votre baguette magique, mais vous gagnez plus de prime pour chaque champignon gardé intact.

L'Araignée: Durant l'attaque, l'araignée bondit à proximité de votre baguette magique. Elle vous gêne pendant que vous tirez sur le mille-pattes et, en plus, elle dévore certains des champignons qu'elle touche. L'araignée vous rapporte plus de points si vous la descendez à bout portant (voir SCORE).

Um die zweite Welle zu erreichen, müssen Sie den Hundertfüßer nur einmal vernichten. Dann, bis Ihre Punktzahl 40.000 Punkte erreicht, müssen Sie zwei Hundertfüßer vernichten—einen, der sich langsam fortbewegt, und einen schnellen—um die nächste Welle zu erreichen. Sobald Sie 40.000 Punkte erreicht haben, enthält jede Welle nur einen, sich schnell fortbewegenden Hundertfüßer.

Pilze: Der Hundertfüßer benützt die Pilze, um seinen Weg durch den Pilzgarten zu finden. Jedes Mal, wenn er einen Pilz berührt, fällt er herunter zur nächsten Pilzreihe und kehrt die Richtung um. Sie können selbst einen Pilz mit drei Funken von Ihrem Zauberstab aus dem Weg schaffen, Sie bekommen jedoch mehr Bonuspunkte für stehenbleibende Pilze.

Spinne: Während des Angriffs treibt sich die Spinne um Ihren Zauberstab herum, springt und lenkt Sie vom Abschießen des Hundertfüßers ab; dabei verspeist die Spinne so nebenbei ein paar Pilze, die sie berührt. Die Spinne ist mehr Punkte wert, wenn Sie sie aus kurzer Entfernung treffen (siehe PUNKTESAMMELN).

Funghi: Il Millepiedi si serve dei funghi per trovarsi la strada nel campo di funghi. Ogni volta che ne tocca uno, scende al filare seguente di funghi ed inverte la marcia. Tu puoi far scomparire un fungo con tre scintille della bacchetta magica, ma guadagni tanti più punti d'abbuono tanti più funghi lasci indisturbati.

Ragno: Durante l'assalto il ragno saltella tutt'intorno, vicino alla tua bacchetta magica, distraendoti dal colpire il Millepiedi e mangiando alcuni dei funghi che tocca. Il ragno vale più punti se lo colpisci a distanza ravvicinata (vedi PUNTEGGIO).

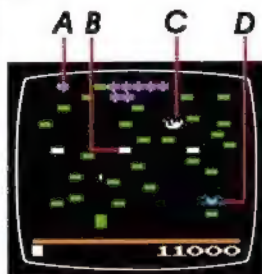


deberá destruir a dos Ciempiés—uno que se mueve lentamente y otro que se mueve rápidamente—con el fin de pasar a la siguiente oleada. Una vez que su puntuación haya sobrepasado los 40.000 puntos, cada oleada contiene un solo Ciempiés que se mueve velozmente.

Hongos: El Ciempiés utiliza los hongos para guiar su camino a través del jardín de hongos. Cada vez que el Ciempiés toca un hongo, el Ciempiés pasa a la siguiente hilera inferior de hongos y cambia de dirección. Usted puede eliminar un hongo con tres chispas de su varita, pero obtendrá más puntos por cada hongo que quede en pie.

Araña: Durante el ataque, la araña salta alrededor de su varita mágica, distrayéndole a usted de disparar contra el Ciempiés y comiéndose algunos de los hongos que toca. La araña vale más puntos si usted la elimina a corta distancia (vea PUNTUACION).

2



***A**-Detached Head*
***B**-Poison Mushroom*
***C**-Scorpion*
***D**-Spider*

***A**-Tête séparée*
***B**-Champignon empoisonné*
***C**-Scorpion*
***D**-Araignée*

***A**-Getrennter Kopf*
***B**-Giftpilz*
***C**-Skorpion*
***D**-Spinne*

***A**-Testa staccata*
***B**-Fungo avvelenando*
***C**-Scorpione*
***D**-Ragno*

***A**-Cabeza suelta*
***B**-Hongo envenenado*
***C**-Escorpión*
***D**-Araña*

Flea: The flea joins the attack after most of the mushrooms near you have been eliminated. It drops suddenly from the top of the screen, creating new mushrooms as it falls. You must shoot the flea twice to destroy it—and after the first shot, the flea drops twice as fast.

Scorpion: The scorpion first appears during the third wave. It scurries across the mushroom patch, poisoning every mushroom in its path. A mushroom changes color when it is poisoned, and touching one causes the Centipede to plunge wildly through the mushroom patch, straight toward your magic wand.

If you zap the scorpion before it makes it across the screen, the spell is broken, and the mushrooms remain normal. The scorpion's spell is also broken each time you lose a wand.

Puce: La puce se lance à l'attaque quand la plupart des champignons qui vous entourent sont détruits. Elle bondit soudainement depuis le haut de l'écran et crée de nouveaux champignons durant sa chute. Pour anéantir la puce, il faut l'atteindre deux foix—et après le premier coup au but, la puce tombe deux fois plus vite.

Scorpion: Le scorpion apparaît pour la première fois lors de la troisième vague d'assaut. Fonçant à travers le carré enchanté, il empoisonne les champignons sur son passage. Les champignons empoisonnés changent de couleur; si le mille-pattes en touche un, il plonge vers le bas du carré et se rue sur votre baguette magique.

Si vous réussissez à anéantir le scorpion avant qu'il n'ait traversé l'écran, la menace disparaît et les champignons restent intacts. La menace du scorpion disparaît également chaque fois que vous perdez une baguette magique.

Floh: Der Floh gesellt sich dem Angriff bei, nachdem die meisten Pilze in der Nähe vernichtet wurden. Der verflixte Floh läßt sich urplötzlich vom oberen Teil des Bildschirms fallen und bildet im Fall neue Pilze. Sie müssen den Floh zweimal treffen, um ihn zu töten—und nach dem ersten Treffer fällt der Floh doppelt so schnell!

Skorpion: Den Skorpion bekommen Sie zuerst während der dritten Welle zu sehen. Er hastet quer über Pilzgarten und vergiftet dabei jeden Pilz, auf den er stößt. Ein Pilz, der vergiftet wird, ändert seine Farbe, und wenn der Hundertfüßer einen solchen berührt, rast er durch den Pilzgarten, schnurgerade auf Ihren Zauberstab zu!

Wenn Sie es fertig bringen, den Skorpion zu erledigen, bevor er den Bildschirm überquert, ist der Zauberbann gebrochen, und die Pilze bleiben normale Pilze. Der Zauberbann des Skorpions ist auch jedes Mal dann gebrochen, wenn Sie einen Zauberstab verlieren.

Pulce: La pulce si unisce all'assalto quando la maggioranza dei funghi nelle tue vicinanze sono stati eliminati. Cade improvvisamente dall'alto dello schermo, creando nuovi funghi mentre cade. Devi colpire la pulce due volte per distruggerla, e dopo essere stata colpita la prima volta, la pulce si muove due volte più in fretta.

Scorpione: Lo scorpione compare per la prima volta nella terza ondata. Scorrazza per il campo di funghi, avvelenando tutti i funghi sul suo cammino. Quando viene avvelenato, il fungo cambia di colore ed al toccarlo il Millepiedi si precipita all'impazzata attraverso il campo di funghi, dritto verso la tua bacchetta magica.

Se annienti lo scorpione prima che abbia attraversato lo schermo, l'incanto è rotto ed i funghi restono normali. L'incanto dello scorpione viene anche rotto ogni volta che perdi una bacchetta magica.

Pulga: La pulga se une al ataque después de que la mayoría de los hongos cerca de usted han sido eliminados. Salta repentinamente desde la parte superior de la pantalla, creando nuevos hongos durante su caída. Usted debe disparar dos veces contra la pulga para destruirla—y después del primer disparo, la pulga salta dos veces más rápidamente.

Escorpión: El escorpión aparece en primer lugar durante la tercera oleada. Se desplaza rápidamente a través del jardín de hongos, envenenando a cada hongo que se halla en su camino. Un hongo cambia de color al ser envenenado, y si el Ciempiés toca a uno de éstos, el Ciempiés se arroja fieramente a través del jardín de hongos hacia su varita mágica.

Si usted destruye al escorpión antes de que éste haya atravesado la pantalla, se rompe el hechizo y los hongos quedan otra vez normales. El hechizo del escorpión también se rompe cada vez que usted pierde una varita.



BEGINNER'S VERSION

CENTIPEDE contains an easy game version, good for beginners and young children. In this version, you do not lose a wand when the spider or the flea touches you, and the Centipede always starts the attack as in wave 1, with a single attached head.

USING THE CONTROLLER

Use your Joystick Controller with this ATARI Game Program™ cartridge. Be sure the cable is firmly plugged into the **LEFT CONTROLLER** jack at the back of your console. Hold the controller with the red button to your upper left, toward the television screen. See your owner's manual for further details.

Use the Joystick to move your magic wand around the lower quarter of the screen. Press your controller button to shoot sparks from the wand. For continuous firing, hold down the controller button.

VERSION POUR DEBUTANTS

CENTIPEDE comprend une version plus facile qui s'adresse aux débutants et aux petits enfants. Dans cette version, vous ne perdez pas de baguette magique lorsque l'araignée ou la puce vous touche, et le mille-pattes commence toujours son attaque comme dans la première vague d'assaut, c'est-à-dire avec une seule tête.

EMPLOI DE LA COMMANDE

Employez la commande à levier avec cette cassette de jeu ATARI. Assurez-vous que le câble est bien branché dans la prise **LEFT CONTROLLER** située à l'arrière de votre console. Tenez la commande de telle facon que le bouton rouge se trouve en haut à gauche, face à l'écran de télévision. Pour plus de détails, référez-vous à votre notice d'emploi.

Manoeuvrez votre levier de commande afin de déplacer votre baguette magique sur le quartier inférieur de l'écran. Lorsque vous appuyez sur le bouton de commande, la baguette magique tire

VERSION FÜR ANFÄNGER

CENTIPEDE enthält eine leichte Version, die sich ideal für Anfänger und junge Kinder eignet. In dieser Version verlieren Sie keinen Zauberstab, wenn die Spinne oder der Floh Sie berühren, und der Hundertfüßer beginnt den Angriff immer wie in Welle 1, mit einem einzigen, fest am Körper sitzenden Kopf.

ANWENDUNG DER STEUERUNG

Mit dieser ATARI ProgrammCassette benützen Sie den Steuerknüppel. Überzeugen Sie sich, daß das Kabel fest in der **LEFT CONTROLLER**-Buchse an der Rückwand Ihres Grundgerätes steckt. Halten Sie die Steuerung so, daß der rote Knopf oben links zum Bildschirm weist. Weitere Hinweise finden Sie in der Bedienungs-Anleitung.

Benützen Sie den Steuerknüppel, um Ihren Zauberstab im unteren Viertel des Bildschirms zu bewegen. Drücken Sie Ihren Steuerknopf, um Ihrem Zauberstab Funken zu entlocken,

VERSIONE PER PRINCIPIANTI

CENTIPEDE contiene una versione facile del gioco, adatta ai principianti ed ai bambini. In questa versione non perdi una bacchetta se lo scorpione o la pulce ti toccano, ed il Millepiedi inizia sempre l'assalto come nella prima ondata, con un'unica testa attaccata al corpo.

USO DEL COMANDO

Con questa cartuccia di gioco ATARI si usa il comando a cloche. Assicurati che lo spinotto del cavo sia stabilmente inserito nella presa a jack **LEFT CONTROLLER** sul retro della consolle. Il comando va tenuto con il pulsante rosso in alto a sinistra, rivolto verso lo schermo del televisore. Per maggiori particolari, vedi il manuale di istruzioni.

Usa il comando a cloche per muovere la bacchetta magica intorno al quarto inferiore dello schermo. Premi il tasto di comando per far sprizzare scintille dalla bacchetta magica. Per ottenere un tiro continuo, tieni premuto il tasto.

VERSION PARA LOS PRINCIPIANTES

El juego CENTIPEDE contiene una versión fácil para los principiantes y niños de corta edad. En esta versión, usted no pierde una varita cuando la araña o la pulga le tocan, y el Ciempiés siempre comienza el ataque al igual que en la primera oleada, es decir, con una sola cabeza unida al cuerpo.

USO DEL CONTROL

Use el control de palanca con este cartucho de juego ATARI. Asegúrese de conectar el cable firmemente en el enchufe **LEFT CONTROLLER** en la parte posterior de su consola. Mantenga el mando con el botón rojo en la parte izquierda superior, apuntando hacia la pantalla del televisor. Vea el manual de Instrucciones para más detalles.

Utilice el control de palanca para mover la varita mágica alrededor del cuarto inferior de la pantalla. Oprima el botón rojo de control para que la varita mágica dispare chispas. Para un disparo

3



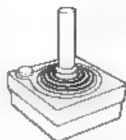
BEGINNER'S VERSION

VERSION POUR DEBUTANTS

VERSION FÜR ANFÄNGER

VERSIONE PER PRINCIPIANTI

VERSION PARA LOS PRINCIPIANTES



CONSOLE CONTROLS

Press **GAME SELECT** to choose between the beginner's version and standard game play. A teddy bear figure appears at the bottom of the screen to denote the beginner's version.

Press **GAME RESET** to start or restart the game. The **DIFFICULTY** switches are not used in this game.



SCORING

In the standard CENTIPEDE game, you can score a total of 999,999 points before the score counter rolls back to zero. In the easy game version, the score counter resets after 99,999 points.

des étincelles. Vous pouvez tirer de manière continue en gardant le bouton enfoncé.

COMMANDES DE LA CONSOLE

Enfoncez le sélecteur **GAME SELECT** pour choisir la version pour débutant ou la version normale. Le petit ourson qui apparaît au bas de l'écran signale la version pour débutant.

Pour commencer ou recommencer une partie, enfoncez le bouton **GAME RESET**. Les sélecteurs **DIFFICULTY** ne sont pas utilisés avec ce jeu.

SCORE

Dans le jeu CENTIPEDE normal, vous pouvez marquer un total de 999.999 points avant que le compteur de points ne revienne à zéro. Avec la version pour débutant, ce total est de 99.999 points.

und zu schießen. Wenn Sie ununterbrochen feuern wollen, halten Sie den Steuerknopf nieder.

KONSOLEN-STEUERUNG

Drücken Sie **GAME SELECT**, um eine Wahl zwischen der Anfängerversion und dem normalen Spiel zu treffen. Ein Teddybär erscheint unten am Bildschirm als Zeichen, daß die Anfängerversion gewählt wurde.

Drücken Sie **GAME RESET**, um mit dem Spiel zu beginnen, oder neu zu beginnen. Die **DIFFICULTY**-Schalter werden in diesem Spiel nicht benützt.

PUNKTE-SAMMELN

In den normalen CENTIPEDE-Spielen können Sie bis zu 999.999 Punkte einheimsen, bevor der Punktstandzähler auf Null zurückkehrt. In der leichten Spielversion wird der Punktstandzähler nach 99.999 Punkten zurückgestellt.

COMANDI DELLA CONSOLE

Premi **GAME SELECT** per scegliere fra la versione per principianti e quella standard. L'immagine di un orsacchiotto appare in fondo allo schermo ad indicare la versione per principianti.

Premi **GAME RESET** per cominciare o ricominciare la partita. I commutatori **DIFFICULTY** non vengono usati in questo gioco.



PUNTEGGIO

Nella versione standard del gioco CENTIPEDE puoi segnare un totale complessivo di 999.999 punti prima che il contatore ritorni a zero. Nella versione per principianti il contatore si azzera dopo 99.999 punti.

continuo de chispas, mantenga oprimido dicho botón.

CONTROLES DE LA CONSOLA

Apriete el conmutador **GAME SELECT** para escoger entre las versiones standard y para principiantes. Aparecerá un osito en la parte inferior de la pantalla para denotar la versión para principiantes.

Apriete el conmutador **GAME RESET** para iniciar o reiniciar el juego. Los conmutadores de **DIFFICULTY** no se utilizan en este juego.

PUNTUACION

En la versión standard del juego CENTIPEDE, usted podrá obtener un total de 999.999 puntos antes de que el contador de puntos vuelva a cero. En la versión para principiantes, el contador de puntos vuelve a cero después de 99.999 puntos.

SCORING		
	Centipede Body Segment	10 points
	Centipede Head	100 points
	Spider (distant range)	300 points
	Spider (medium range)	600 points
	Spider (close range)	900 points
	Flea	200 points
	Scorpion	1000 points

BONUSES	
Remaining Mushrooms	5 points each
Destroyed Mushrooms	1 point each
Every 10,000 points	Bonus Wand

SCORE		
	Segment de corps du mille-pattes	10 points
	Tête de mille-pattes	100 points
	Araignée (éloignée)	300 points
	Araignée (à distance moyenne)	600 points
	Araignée (proche)	900 points
	Puce	200 points
	Scorpion	1000 points

PRIME	
Champignons restants	5 points chaqu'un
Champignons détruits	1 point chaqu'un
Tous les 10.000 points	Baguette magique en prime

PUNKTEZÄHLUNG		
	Hundertfüßer-Körpersegment	10 Punkte
	Kopf des Hundertfüßers	100 Punkte
	Spinne (auf weite Entfernung)	300 Punkte
	Spinne (auf mittlere Entfernung)	600 Punkte
	Spinne (auf nahe Entfernung)	900 Punkte
	Floh	200 Punkte
	Skorpion	1000 Punkte

BONUS	
Übrige Pilze	je 5 Punkte
Vernichtete Pilze	je 1 Punkt
Jede 10.000 Punkte	Bonus-Zauberstab

PUNTEGGIO		
	Segmento del corpo del Millepiedi	200 punti
	Testa del Millepiedi	900 punti
	Ragno (a grande distanza)	600 punti
	Ragno (a distanza intermedia)	300 punti
	Ragno (a distanza ravvicinata)	100 punti
	Pulce	10 punti
	Scorpione	1000 punti

PREMI	
Funghi rimanenti	5 punti ciascuno
Funghi distrutti	1 punto ciascuno
Ogni 10.000 punti	Bacchetta magica in abbuono

PUNTUACION		
	Segmento del cuerpo de Ciempiés	10 puntos
	Cabeza del Ciempiés	100 puntos
	Araña (larga distancia)	300 puntos
	Araña (distancia media)	600 puntos
	Araña (corta distancia)	900 puntos
	Pulga	200 puntos
	Escorpión	1000 puntos

PREMIOS	
Hongos restantes	5 puntos cada uno
Hongo destruido	1 punto cada uno
Cada 10.000 puntos	Varita mágica extra



HELPFUL HINTS

■ Always try to hit the Centipede's head. Hitting a body segment divides the Centipede into more sections, strengthening its attack. It also earns you one tenth the points as hitting a Centipede head.

■ Shoot away mushrooms in a straight line up the screen to create a path in the mushroom patch. When the Centipede reaches the path, it will wriggle straight through. You'll not only have an easier time shooting the Centipede—you'll also score more points, since you'll be shooting the Centipede 'head first'.

■ You can prevent the flea from striking by leaving at least five mushrooms on the lower third of the screen. After you score 120,000 points, you'll need to leave ten mushrooms.

CONSEILS UTILES

■ Visez toujours la tête du mille-pattes. Lorsque vous touchez un segment de son corps, il se divise et son attaque devient encore plus dangereuse; en plus, vous gagnez dix fois moins de points que si vous aviez atteint la tête.

■ En tirant sur les champignons, dégagez une ligne jusqu'en haut de l'écran afin de créer une trouée dans le Carré enchanté. Lorsque le mille-pattes atteindra cette trouée, il se mettra à la suivre. Il sera alors bien plus facile de lui tirer dessus; en outre, vous marquerez plus de points puisque vous viserez la tête du mille-pattes.

■ Vous pouvez empêcher la puce d'attaquer en laissant au moins cinq champignons dans le tiers inférieur de l'écran. Quand vous avez marqué 120.000 points, il faut laisser dix champignons.

NÜTZLICHE TIPS

■ Versuchen Sie immer, möglichst den Kopf des Hundertfüßers zu treffen. Wenn Sie nämlich ein Körpersegment treffen, teilt sich der Hundertfüßer in mehr Teile, und sein Angriff wird stärker und gefährlicher. Sie bekommen auch nur ein Zehntel der Punkte, die Ihnen bei einem Kopftreffer zugeschrieben werden.

■ Schießen Sie Ihre Pilze in einer geraden Linie am Bildschirm nach oben zu ab, um einen Pfad im Pilzgarten zu schaffen. Wenn der Hundertfüßer auf den Pfad gelangt, windet er sich einfach hindurch. Es wird Ihnen nicht nur leichter fallen, den Hundertfüßer zu vernichten—Sie bekommen auch mehr Punkte gutgeschrieben, da Sie nämlich den Hundertfüßer zuerst am Kopf treffen.

■ Den Floh können Sie am Angriff hindern, indem Sie zumindest fünf Pilze im unteren Drittel des Bildschirms lassen. Nachdem Sie 120.000 Punkte erzielt haben, müssen Sie zehn Pilze hinterlassen.

SUGGERIMENTI UTILI

■ Cerca sempre di colpire la testa del Millepiedi. Colpirne un segmento divide il Millepiedi in più sezioni, e ne rende più efficace l'assalto. Per di più, guadagni solo un decimo dei punti che ottieni colpendo la testa del Millepiedi.

■ Oblitera i funghi l'uno dietro l'altro su per lo schermo per creare un sentiero nel campo di funghi. Quando il Millepiedi arriva al sentiero, sarà costretto a strisciare giù in linea retta. Non soltanto ti sarà più facile colpirlo—ma segnerai inoltre più punti perchè il Millepiedi ti viene incontro a testa avanti.

■ Puoi impedire che la pulce ti colpisca, lasciando almeno cinque funghi nel terzo inferiore dello schermo. Dopo che hai fatto 120.000 punti ne dovrai lasciare dieci.

CONSEJOS UTILES

■ Trate siempre de disparar contra la cabeza del Ciempiés. Si el disparo acierta un segmento del cuerpo, el Ciempiés se dividirá en más secciones, lo que fortalecerá el ataque del mismo. Ademas, usted solamente obtendra una décima parte de los puntos que hubiera obtenido si hubiera acertado la cabeza del mismo.

■ Dispare contra los hongos en línea recta hacia la parte superior de la pantalla para abrir un camino en el jardín de hongos. Cuando el Ciempiés llega a dicho camino, se desplazará directamente a lo largo del mismo, con lo que usted no solamente podrá disparar más fácilmente contra el Ciempiés sino que obtendrá más puntos, ya que disparará directamente contra la cabeza del Ciempiés.

■ Usted podrá impedir que la pulga ataque si deja cinco hongos por lo menos en el tercio inferior de la pantalla. Una vez que usted haya obtenido 120.000 puntos, usted deberá dejar diez hongos, en vez de cinco.

ATARI PROOF OF PURCHASE CENTIPEDE™

ATARI, INC., International Division
P.O. Box 427
Sunnyvale, CA 94086 U.S.A.



A Warner Communications Company

C019787-76 REV. 1

© 1982 ATARI, INC. ALL RIGHTS RESERVED
ATARI and Design, Reg. U.S. Pat & Tm Off.

Printed in U.S.A.